SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

E' **tempo di MMORPG: questo mese parliamo di The Elder Scrolls Online,** che si mostra dopo una lunga attesa da parte dei fan. Ne è passata di acqua sotto i ponti ma finalmente tutti gli esploratori cresciuti con **Bethesda** possono prendere parte ad un grande viaggio in compagnia degli altri utenti. E sarà un ottimo modo per ingannare l'attesa, prima che il mercato si deciderà a fare il grande passo: dedicarsi soltanto alla next-gen. Nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

WATCH DOGS: ECCO LA DATA DI USCITA

Previsto per maggio il rilascio dell'attesissimo action free roaming

E' uno dei titoli più attesi di casa Ubisoft e promette di ricreare un mondo dove gli hacker possono fare qualunque cosa: parliamo di **Watch Dogs**, action free roaming che si prospetta come uno dei titoli di punta di questo 2014. E ora arriva la data di uscita ufficiale, prevista per il prossimo 27 maggio su tutte le principali piattaforme: **PS4**, **PS3**, **Xbox One**, **360** e **Pc**: tutti potranno mettere le mani sulla nuova **IP**, compresi i possessori di **Wii U** che dovranno attendere un periodo maggiore per la **release** effettiva. L'annuncio del rilascio è stati accompagnato da un nuovo **trailer** ufficiale che racconta nel dettaglio gli effettivi motivi che spingono **Aiden Pearce**, protagonista delle vicende, ad entrare in azione. Ormai manca pochissimo...

THE CREW NON RITARDA

Ubisoft ha smentito il posticipo al 2015

The Crew non ha subito alcun ulteriore rinvio al prossimo anno: **Ubisoft** ha ufficialmente annunciato che il titolo sarà disponibile in autunno per **PS4**, **XBox One** e **PC**. Prenotando il gioco, basato su un mondo da esplorare, è possibile scegliere fra tre diverse vetture aggiuntive e accessori personalizzati.

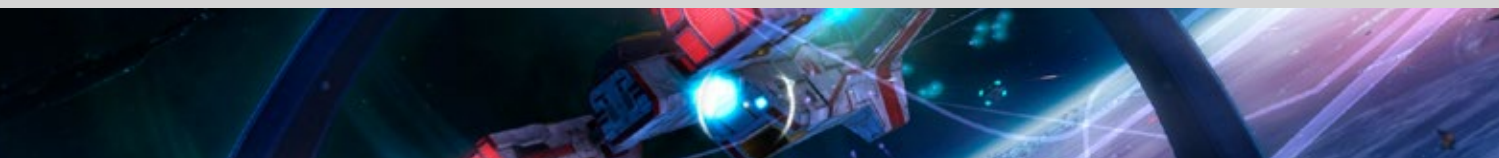
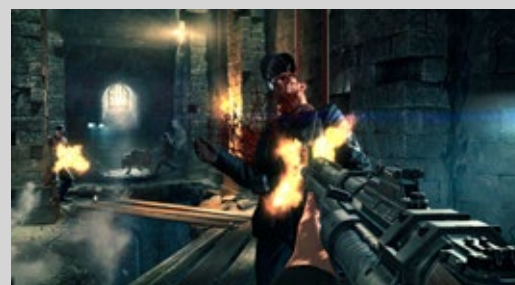
THE LAST OF US A 1080P

Includerà un DLC e garantirà i 60 frame

SONY ha confermato ufficialmente l'esistenza di The Last of Us Remastered anche in **retail**, versione annunciata solo per il mercato americano ma ne è scontato l'arrivo anche in territorio europeo. Il titolo, che include il **DLC Left Behind** e i pacchetti **Territories**, sarà a **1080p** e, secondo alcuni rumor, riformulato a **60 fps**.

WOLFENSTEIN: REBOOT DAL 20 MAGGIO

Si riapre ufficialmente la caccia ai nazisti per tutti i fan del mitico FPS

Bethesda ha annunciato la data di uscita europea di **Wolfenstein: The New Order**, il **reboot** del patriarca degli **Fps**. Il titolo sarà disponibile nel Vecchio Continente dal 20 maggio sulle principali piattaforme ed offrirà l'accesso esclusivo alla beta del nuovo **Doom**, ovviamente solo per gli utenti che lo pre-ordineranno. Dai toni cruenti e sempre sopra le righe, il gioco ci porta negli anni successivi alla **Seconda Guerra Mondiale**, nella battaglia che la resistenza conduce contro il generale **Deathshead** e la sua legione di nazisti. Da non perdere!

STRIKE SUIT ZERO: LO SPAZIO SU ONE

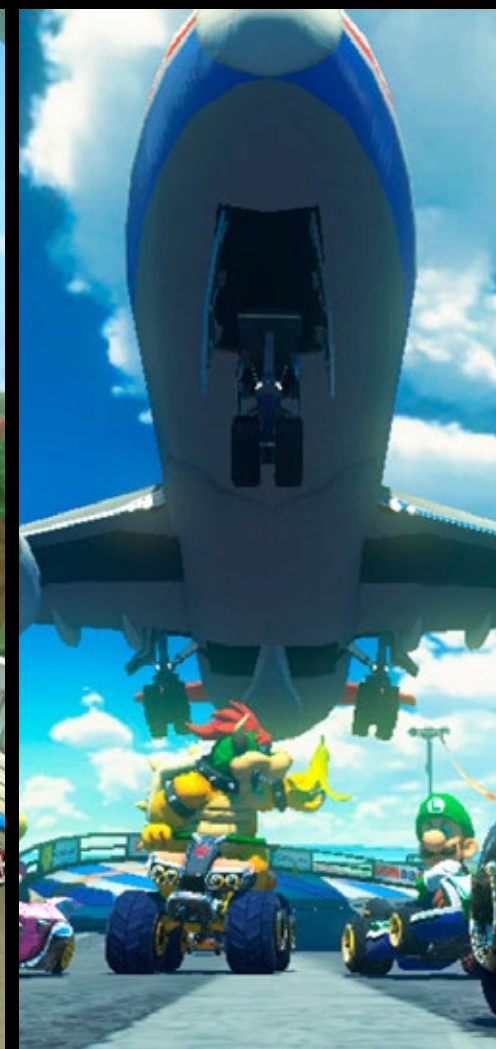
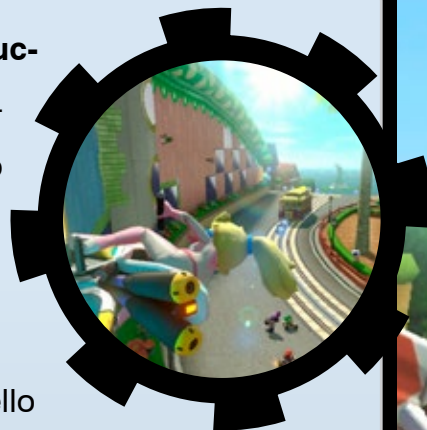
Uno space combat game ispirato ai cartoni animati di fantascienza

James Brooksby, CEO di **Strike Suit Zero: Director's Cut**, ha svelato dettagli su questo nuovo titolo indie per **Xbox One**. Il gioco sarà una **space combat game** creato sulla base di storici titoli, tra cui **Wing Commander**, **X-Wing vs TIE Fighter** e **Elite**, e si ispira a cartoni animati come **Macross** e **Gundam**: il futuro sembra promettere proprio bene!

PIATTAFORMA: WII U / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: GUIDA - AZIONE / USCITA: 30 - 05 - 2014

MARIO KART 8

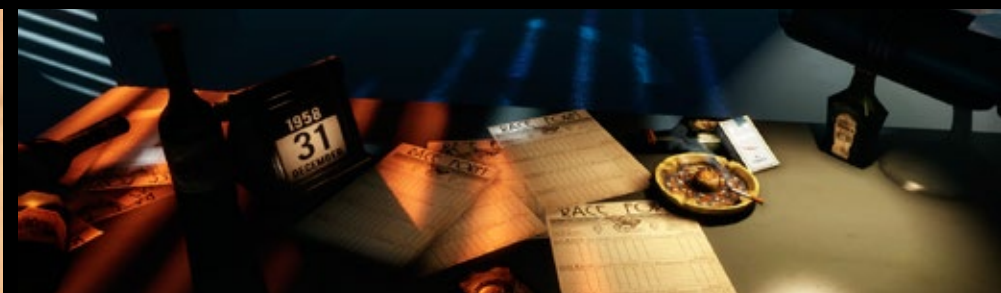
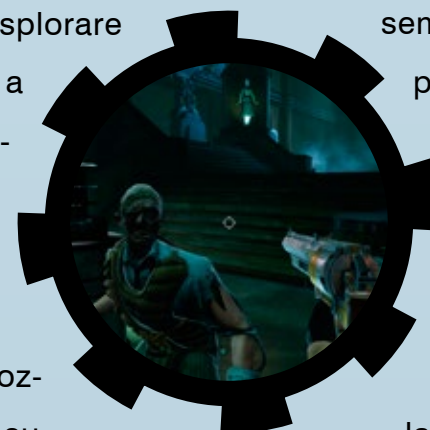
A cura di: Simone Giorgi

Il nuovo capitolo di Mario Kart, erede di una lunga serie di successi tessuti sulla tela della giocabilità e del divertimento competitivo, arriverà il prossimo 30 maggio sugli scaffali dei negozi, portando con sé per la prima volta la resa grafica dell'alta definizione. Tra i numeri e le curiosità sviscerabili, possiamo annoverare la presenza di ben trentadue tracciati disegnati seguendo uno stile davvero unico e attingendo al passato, ripescando i circuiti meglio riusciti da episodi come quello per **Nintendo 64** o dal primissimo capitolo per **SNES**. Durante le gare potremo correre su pareti dove la gravità farà strani scherzi (avremo modo di viaggiare a testa in giù o lateralmente rispetto al piano naturale), affrontare tratti subacquei e fiondarci verso spericolate curve mozzafiato. In tutto ciò non mancheranno novità anche sul fronte bonus e poteri sfruttabili in gara che, da quanto ammirato, movimenteranno non poco l'azione di gioco. **Nintendo** ha anche promesso il supporto **online** che sarà corroborato dalla possibilità di ospitare dodici concorrenti contemporaneamente. Appuntamento a fine maggio, dunque, per un'altra perla videoludica!

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA - EP. 2

RECENSIONE completa

Lorenzo Pace

Ci sono davvero pochi videogiochi capaci di restare nella memoria collettiva: **BioShock Infinite** è stato senz'altro uno di questi, uno che ha colpito per una trama straordinariamente pregiata ed una realizzazione tecnica pazzesca. Ma spesso i **DLC** non risultano all'altezza dei titoli originali, lasciando i giocatori con l'amaro in bocca: esattamente quello che abbiamo pensato giocando a **Infinite: Burial at Sea – Episodio 1**, un contenuto aggiuntivo lacunoso, lento e dalla scarsissima longevità. Ma questo nuovo **Burial at Sea – Episode 2** è il canto vero del cigno di **Bioshock**: preparate i pop-corn e i fazzoletti, per la fine di questo enorme ciclo narrativo... Si

ricomincia esattamente da dove ci aveva lasciato il primo episodio… o quasi. I primi attimi di gioco ci mostrano una visione di **Elizabeth** riguardo Parigi, la città dell'amore per eccellenza, e già da qui il lavoro dei ragazzi di Irrational è semplicemente sublime. Ma il rapido passaggio da un'ambientazione straordinariamente bella ad un incubo ad occhi aperti sottolinea la grande bravura del team di sviluppo. Ci ritroviamo dunque nel reparto giocattoli delle industrie **Fontaine**, sotto centinaia di atmosfere sottomarine, in una sorta di isolamento forzato da **Rapture** voluto da **Andrew Ryan**. Viene accolta da un certo Atlas, lo stesso che nel primo **Bioshock** ci guida per quasi tutta l'Avventura, con la differenza che qui si mostra estremamente ostile… Ma non vi aspettate scorribande alla **Booker DeWitt** con tanto di fucile a pompa alla mano: il titolo propone un approccio più raffinato. Sebbene non le manchi la potenza di fuoco costituita da fucile e pistola, **Elizabeth** non ha la dimestichezza necessaria per maneggiare le suddette armi, per questo predilige i movimenti silenziosi e gadget più sofisticati. **Burial at Sea – Episodio 2** non prevede combattimenti all'ultimo sangue, piuttosto ci fornisce strumenti quali dardi narcotizzanti e a gas oltre all'immancabile **skyhook**, che stavolta verrà utilizzato per lo più per tramortire gli ignari ricombinanti alle spalle. L'elemento più interessante è tuttavia il nuovo Vigor "Guardone", che permette alla ragazza di

vedere gli **NPC** attraverso i muri e di rendersi invisibile per tempi più o meno lunghi in base alla disponibilità di **Sali** a nostra disposizione. Inoltre potremo finalmente dilettarci in prima persona nello scassinamento delle varie serrature dislocate nella città sommersa grazie agli immancabili grimaldelli presenti nei vari ambienti. Ad aggiungersi alle non poche difficoltà incontrate c'è anche l'evidente scarsità di munizioni e denaro: tutto ciò ci porterà ad agire con ancor più giudizio e ad esplorare ogni angolo di **Rapture** per riuscire a fronteggiare le complesse situazioni proposte. Sul versante grafico, parlare di realizzazione tecnica per un titolo del genere risulta davvero superfluo: le ambientazioni sono mozzafiato, le **texture** risultano davvero sublimi e gli effetti particellari dei fasci di luce e dell'acqua sembrano non avere eguali. Il comparto audio puntella il nostro viaggio in maniera accurata e il doppiaggio obbligatorio in lingua originale si rivela l'opzione più corretta per questo titolo. Insomma, **Burial at Sea - Episodio 2** è un **DLC** sorprendente, pieno di soddisfazioni e di gioie, anche se porrà la parola fine su tutto il ciclo della saga targata **2K**....

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: 2K GAMES

SVILUPPO: IRRATIONAL GAMES

GENERE: FPS

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	85
Giocabilità	90
Longevità	90

COMMENTA

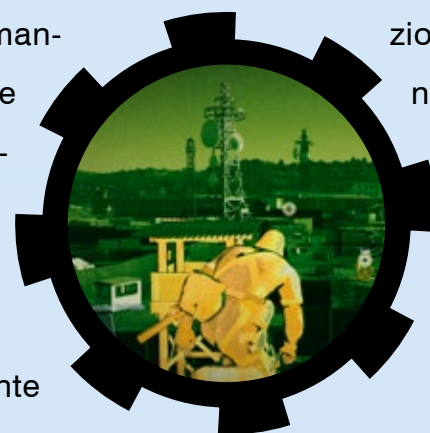
GLOBALE 90

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Mancano ancora diversi mesi all'uscita di Metal Gear Solid 5, titolo che, salvo qualche imprevisto colpo di coda, stravolgerà il concept di **Stealth game** e metterà in risalto le potenzialità di questa nuova generazione di **console**. Conoscendo le potenzialità del marchio, **Konami** e **Hideo Kojima** hanno deciso di rilasciare il suo prequel, un po' per placare gli animi dei sostenitori della saga, un po' perché inevitabilmente il titolo porterà un buon riscontro economico. L'operazione sembra ben congegnata, ma nasconde qualche falla facilmente intuibile... Il prodotto ruoterà attorno al leggendario **Big Boss** che muoverà i suoi passi in un ambiente dalle dimensioni davvero vaste e profonde

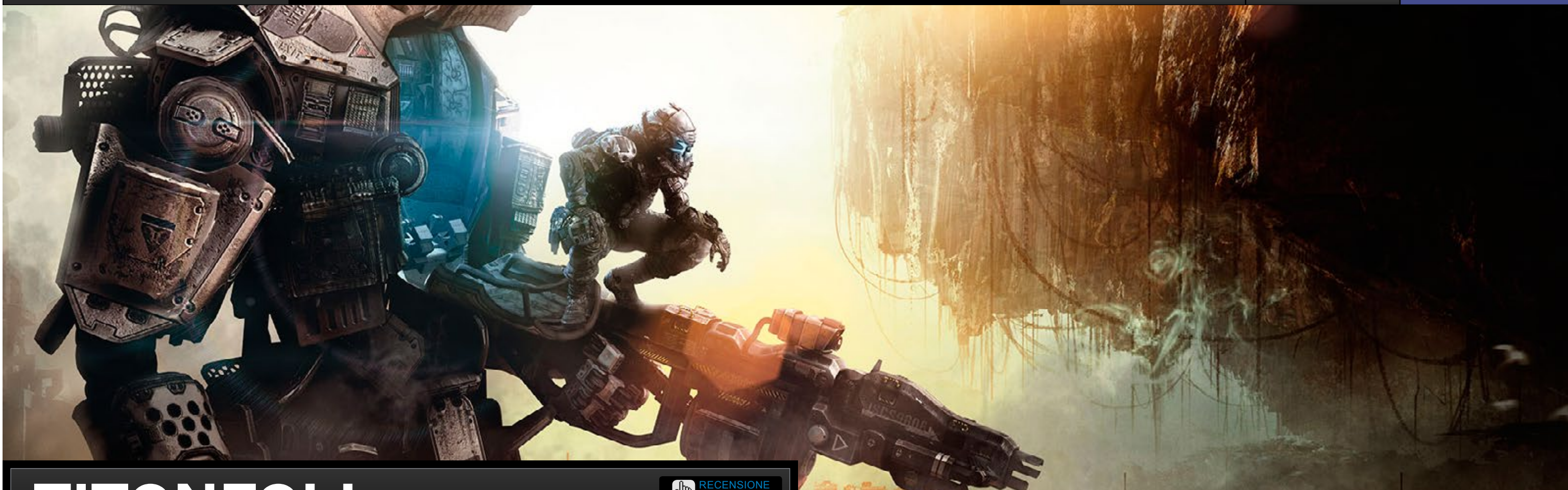
all'interno del quale non potremo fare affidamento al classico radar intercetta nemici. L'esperienza che ne scaturisce da questa scelta appare oltremodo più immersiva, costringendoci a coordinare ogni mossa: "ascoltare" l'ambiente circostante sarà la nostra unica soluzione per programmare le nostre azioni. Altra novità introdotta, la possibilità di utilizzare i mezzi inclusi all'interno dell'area esplorabile. L'**Intelligenza Artificiale** del titolo mostra buona personalità, ma non mancheranno situazioni paradossali nelle quali le guardie nemiche lamenteranno una totale assenza di materia grigia. **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** riesce comunque a mantenere una sua solidità e profondità durante tutto il corso dell'avventura. I lati migliori della produzione sono scovabili nelle splendide illuminazioni e nelle animazioni espressive dei protagonisti. Sul fronte sonoro registriamo un ottimo comparto audio composto da splendidi temi orchestrati ed effetti sonori ambientali ben riusciti. Ma a conti fatti parliamo di una media di sole tre ore per completare la storia: inammissibile soprattutto se il prodotto viene venduto a prezzo pieno negli store italiani.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: KOJIMA PROD.
GENERE: AZIONE - STEALTH
GIOCATORI: MULTI

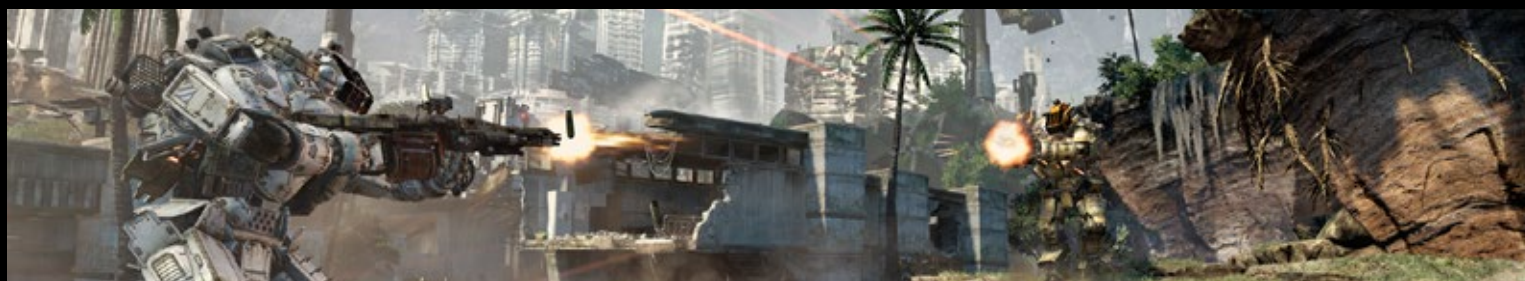
SITO UFFICIALE

Grafica	80
Sonoro	90
Giocabilità	80
Longevità	50

COMMENTA

GLOBALE **60**

TITANFALL

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Titanfall aveva il potenziale per essere uno degli ultimi titoli per Xbox 360 meritevoli di nota insieme a Destiny di Bungie. Purtroppo il gioco è arrivato sul mercato quando ormai la sua onda commerciale stava cominciando ad assopirsi, probabilmente per permettere alla versione per **One** di massimizzare le vendite. Non in pochi hanno storto il naso quando **Zampella**, fondatore di **Respawn Entertainment**, ha annunciato che la versione **old gen** del gioco sarebbe stata di competenza di un team di sviluppo esterno semi-sconosciuto, **Blue Point**, specializzato negli adattamenti su **console** di giochi come la **HD Edition** di **Metal Gear Solid** su **PS Vita**... Ad instau-

rare un'enorme aura di dubbio sul possibile risultato finale vi erano le scarsissime informazioni pervenute fino al giorno prima della data di lancio del gioco, per molti una chiara anticamera di una conversione fatta con i piedi. Eppure il **CEO** aveva insistito sul fatto che la versione **360** sarebbe stata un porting più che dignitoso. E sapete una cosa? Non aveva affatto torto... d'altronde parliamo di coloro che hanno inaugurato con, il primo **Modern Warfare**, un filone di **Call of Duty** eterno quanto profittevole per **Activision**. E **Titanfall**, usando un gioco di parole, riesce nella titanica impresa di rinnovare il genere degli **FPS**, inserendo nuove variabili che rendono l'esperienza finale decisamente gradevole. I **Titan** sicuramente ma soprattutto l'inedito inserimento di **Bot** all'interno delle partite, i quali cercheranno di portare a termine una serie di obiettivi che determineranno in modo fondamentale la vittoria oppure la sconfitta. L'intera sessione di gioco è suddivisa in piccoli atti, che ricordano le fasi di **Halo Reach** nella modalità **Invasione**, dove il giocatore deve difendere oppure attaccare degli obiettivi fino al termine del tempo a disposizione. Lodevole e coraggioso da parte degli sviluppatori dare un forte boost di punti a coloro che comprendono realmente queste dinamiche e che non vanno in giro per la mappa a fare di tutte le modalità un **deathmatch**. Aspetto questo che in **Titanfall è** incredibilmente secondario, una linea di

pensiero proveniente direttamente dalla serie di **Battlefield** ma che viene applicata ad un contesto più frenetico e, a mio avviso, più appagante. Per quanto riguarda il comparto grafico, tutto risulta nella norma: troverete 30 **fps** e quindi più che passabile a meno che non si sia puristI della fluidità a tutti i costi. Bisogna tenere conto che il gioco è sviluppato con un motore grafico che in origine era un **source** e che quindi aveva dalla sua un adattabilità unica; in tal senso **Titanfall** potrebbe girare tranquillamente su un **PC** di fascia medio-bassa. Unico neo non da poco è il prezzo del gioco: addirittura superiore alla versione **Xbox One** in molti store e di gran lunga meno costoso dell'edizione per **PC**. Per una versione uscita con un mese in ritardo e palesemente inferiore tecnicamente è un bello smacco, tanto che **EA** ha già voluto affermare che **Titanfall** per non entrerà nella **game on demand** di **Xbox 360**, così da evitare cali sul suo costo. Si tratta in definitiva di un buon **porting**, sicuramente da acquistare se la **next-gen** per voi può attendere, ma che racchiude costo inspiegabilmente proibitivo se non per opportunità meramente commerciali.

VERSIONE: XBOX 360

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: RESPAWN

GENERE: FPS

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

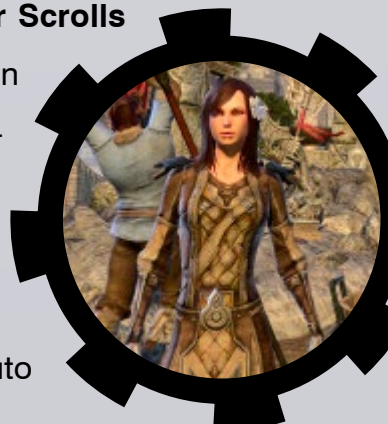
Grafica	81
Sonoro	80
Giocabilità	88
Longevità	84
GLOBALE	83

COMMENTA

THE ELDER SCROLLS ONLINE

RECENSIONE completa

Simone Ceccarelli

Di un MMORPG dedicato a The Elder Scrolls se n'è sempre parlato, specialmente in concomitanza del primo di aprile, rendendo il gioco uno dei due scherzi più ricorrenti insieme a **GTA Online**, ma questa volta si tratta del vero **The Elder Scrolls Online**. Fino ad ora ci siamo sempre chiesti come mai alla **Bethesda** non ci avessero pensato prima: un mondo vasto come quello dei vari capitoli della serie si sarebbe sposato bene con le meccaniche di un titolo massivo. E ora che il passo è stato compiuto dobbiamo affrontare la fatidica domanda: è riuscita **Zenimax** a trarre il meglio dal brand ed a trasporlo in una realtà dinamica con più giocatori? Come spesso è accaduto

negli episodi precedenti, anche in questo titolo siamo inizialmente dei prigionieri. In nostro soccorso arriverà **Prophet**, il quale ci apparirà come una visione e ci chiederà d'aiutarlo ad evadere per poter tornare su **Tamriel**. Durante questa fase, comune a tutti i personaggi, potremo creare il nostro eroe scegliendo fra le varie razze ed avendo a disposizione una buona personalizzazione dell'aspetto. Salvato questo losco figuro ci troveremo catapultati in una città di **Tamriel**, che varia a seconda della nostra alleanza d'appartenenza, e potremo cominciare l'avventura vera e propria. La trama portante ruota attorno al piano di Molag Bal per fondere il suo mondo e quello dei protagonisti, piano che ha determinato la nascita di tre alleanze, ognuna con i propri obiettivi ed inevitabilmente in conflitto con le altre due. Sin dai primi momenti ci si rende conto d'avere a che fare con un **The Elder Scrolls** classico con l'aggiunta di componente multigiocatore: la trama delle varie quest e sotto-quest sembra essere pensata per avere un unico protagonista. Sarà possibile completare gli incarichi con l'aiuto di altri giocatori ma non sarà obbligatorio avere degli alleati, anche se che difficilmente ci troveremo da soli a combattere contro dei nemici. Ciò può risultare particolarmente fastidioso nel caso l'intervento di un altro giocatore interrompa un dialogo con un nuovo scontro. Forse dedicare alle **quest** delle aree istanziate a cui accedere solo con il proprio gruppo avrebbe evitato questo problema, ma si

tratta comunque di un difetto quasi trascurabile, anche in virtù della difficoltà di alcune battaglie. Il feeling con il gioco risulta comunque immediato per gli amanti della saga, attraverso il ricorso alla visuale in soggettiva. Le fasi di combattimento, purtroppo, per quanto avvincenti soffrono un po' le animazioni legnose dei personaggi, ma anche alcuni problemi legati alle **hitbox** ed agli attacchi guidati: può capitare spesso di venir colpiti senza che l'animazione sia stata eseguita o, peggio, quando ci si trova abbondantemente fuori dall'area d'Azione. Se questo può risultare fastidioso nelle fasi PVE diventa addirittura odioso nel PVP, dove il tempismo diventa fondamentale. Graficamente però ci troviamo di fronte ad un gioco davvero curato, con paesaggi così ispirati che faranno la gioia sia dei fan che dei neofiti. (Una nota positiva deriva dalla colonna sonora, ispirata a brani provenienti da **Oblivion** e **Skyrim**. In definitiva **The Elder Scrolls Online** è un gioco consigliatissimo a tutti i fan della saga, ma anche a coloro che vorrebbero qualcosa di diverso dal solito **World of Warcraft** anche se la presenza di un canone mensile potrebbe fungere da deterrente e scoraggiare gli indecisi.

VERSIONE: PC

PUBLISHER: ZENIMAX

SVILUPPO: BETHESDA

GENERE: MMORPG

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	86
Sonoro	82
Giocabilità	76
Longevità	82

COMMENTA

GLOBALE 84

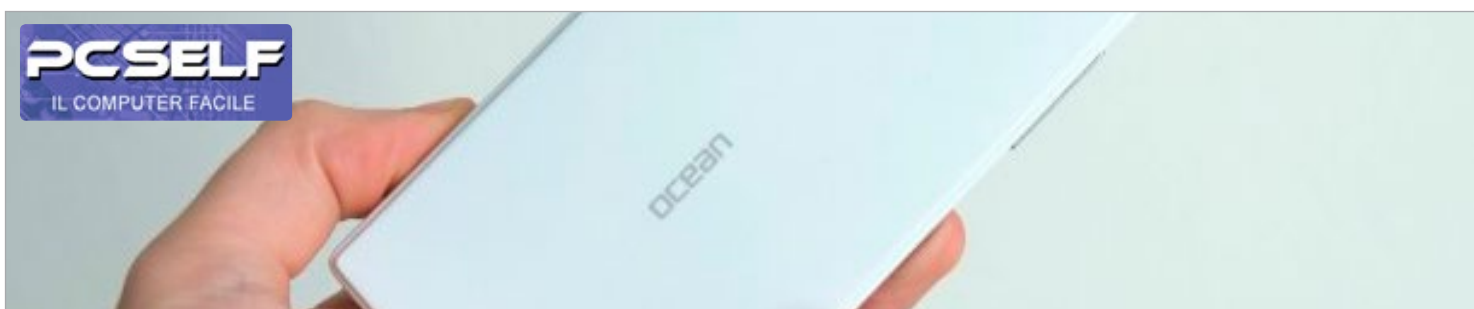
ARRIVANO LE GPU MATRIX R9 290X E GTX 780 TI

Prestazioni eccezionali con una risoluzione doppia rispetto al full HD

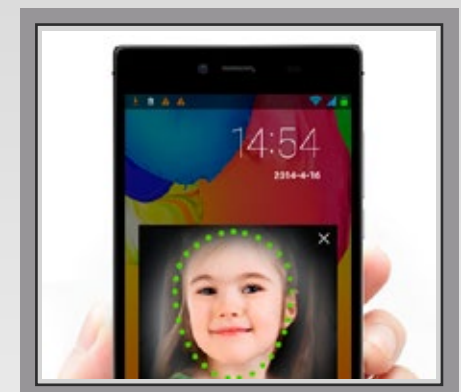
Il mercato di **ASUS** / **Republic of Gamers** si prepara per il debutto delle nuove schede grafiche di fascia alta **Matrix R9 290X** e **GTX 780 Ti**, due **GPU** in grado di ottenere prestazioni mozzafiato. Il supporto per risoluzioni gaming **4K** / **UHD** di nuova generazione fino a 4096 x 2160 pixel garantisce un'esperienza di gaming davvero incredibile. Le schede usano core selezionati singolarmente per offrire velocità di clock elevatissime: raggiungono rispettivamente i 1050 MHz e i 1072 MHz. Entrambi i modelli sono disponibili aprile ad un prezzo consigliato di 759 e 859 Euro, IVA inclusa. Indubbiamente impressionanti!

CHROMEBOX, IL PC CHE STA IN UN PALMO DI MANO!

Privo di ventole, unisce versatilità e costi estremamente ridotti

Asus ha presentato il Chromebox, un piccolo computer da 179 dollari che sta nel palmo di una mano e che come sistema operativo utilizza **Chrome OS** di **Google**. Il mini PC, decisamente silenzioso, è privo di ventole e non promette prestazioni strabilianti, ma consente di eseguire tutte le operazioni base di un normale personal. Include una memoria interna da 16 GB SSD e 100GB di spazio cloud su **Google Drive**. E' presente il Bluetooth 4.0, l'HDMI, nonché quattro porte USB 3.0, jack audio e infine uno slot per le schede SD.

OCEAN Z: IL SUPER SMARTPHONE TUTTO ITALIANO

Un prezzo contenuto per sfidare i modelli più avanzati del mercato

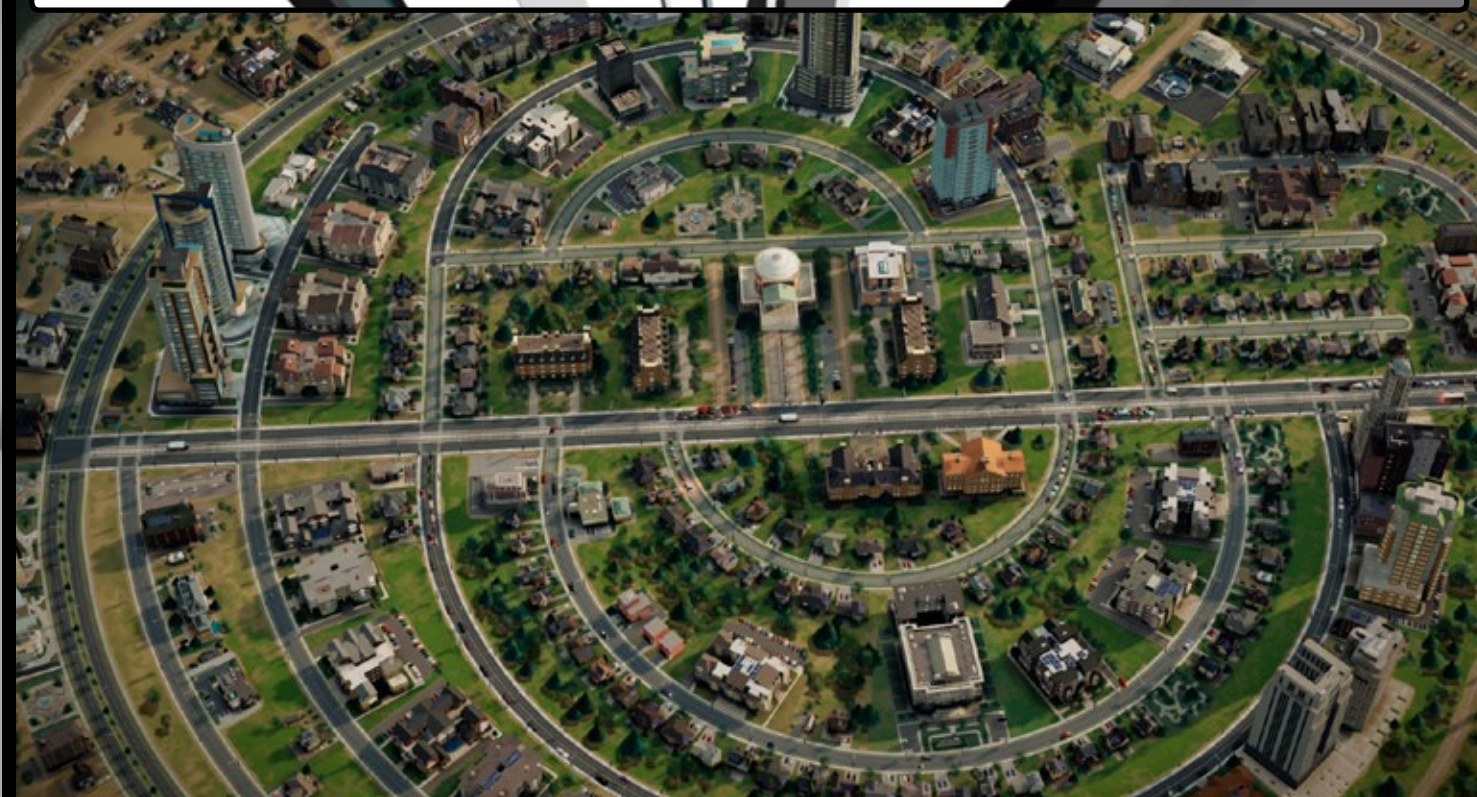
Si chiama Ocean Z ed é il primo SmartPhone dell'azienda italiana Ekoore. E' dotato di processore MT6592, una **CPU** OctaCore da 1.7GHz, e di uno schermo LTPS da 5.7 pollici, con risoluzione **Full HD 1920×1080** utilizzabile anche con i guanti. Può registrare video in modalità Full HD anche a rallentatore, mentre la fotocamera anteriore è di 1,3 megapixel. Caratteristiche notevoli, per uno smartphone dal costo piuttosto contenuto.

PROTEUS CORE: IL MOUSE DALLA VELOCITÀ MASSIMA

Il primo e unico al mondo a raggiungere i 12.000 DPI, per una reattività sorprendente

Logitech ha presentato il mouse G502 Proteus Core, il primo ed unico capace di arrivare a **12.000 DPI**. Grazie al sensore **Delta Zero** offre un controllo accurato, garantendo un tracciamento eccellente fino a 300 pollici al secondo. E' disponibile da aprile a un prezzo consigliato di 84,99 euro: un vero e proprio bolide per i vostri click!

DA BOSE, FREESTYLE E SOUNDTRUE

Cuffie e auricolari che uniscono performance e design

Bose ha presentato le cuffie dedicate ai prodotti Apple. Gli auricolari **FreeStyle** e le cuffie **SoundTrue** sono stati progettati per garantire un suono nitido, bassi potenti, durata nel tempo e confort elevato. Disponibili in diversi colori, si rivelano un'ottima scelta, in grado di unire qualità e design.

SIM CITY 4 ARRIVA SU MAC APP STORE

Macfordummies.it

E' finalmente disponibile in esclusiva su Mac App Store il popolare **SimCity 4 Deluxe Edition**, versione che include il pacchetto **Rush Hour**, in grado di estendere la monorotaia, aggiungere due scenari inediti (**Ufo Attack** e **Autosauros Wreck**). Il titolo ha un costo di 17.99 euro e, per essere giocato, richiede almeno un sistema operativo OS X 10.8.5, CPU Dual Core, 2.2 GHZ di velocità e 4GB di ram. Se amate edificare le città virtuali dei vostri sogni... preparatevi a giocare!

BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

LEGEND OF CALGARY 2.0

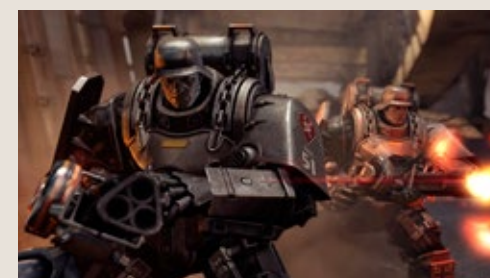
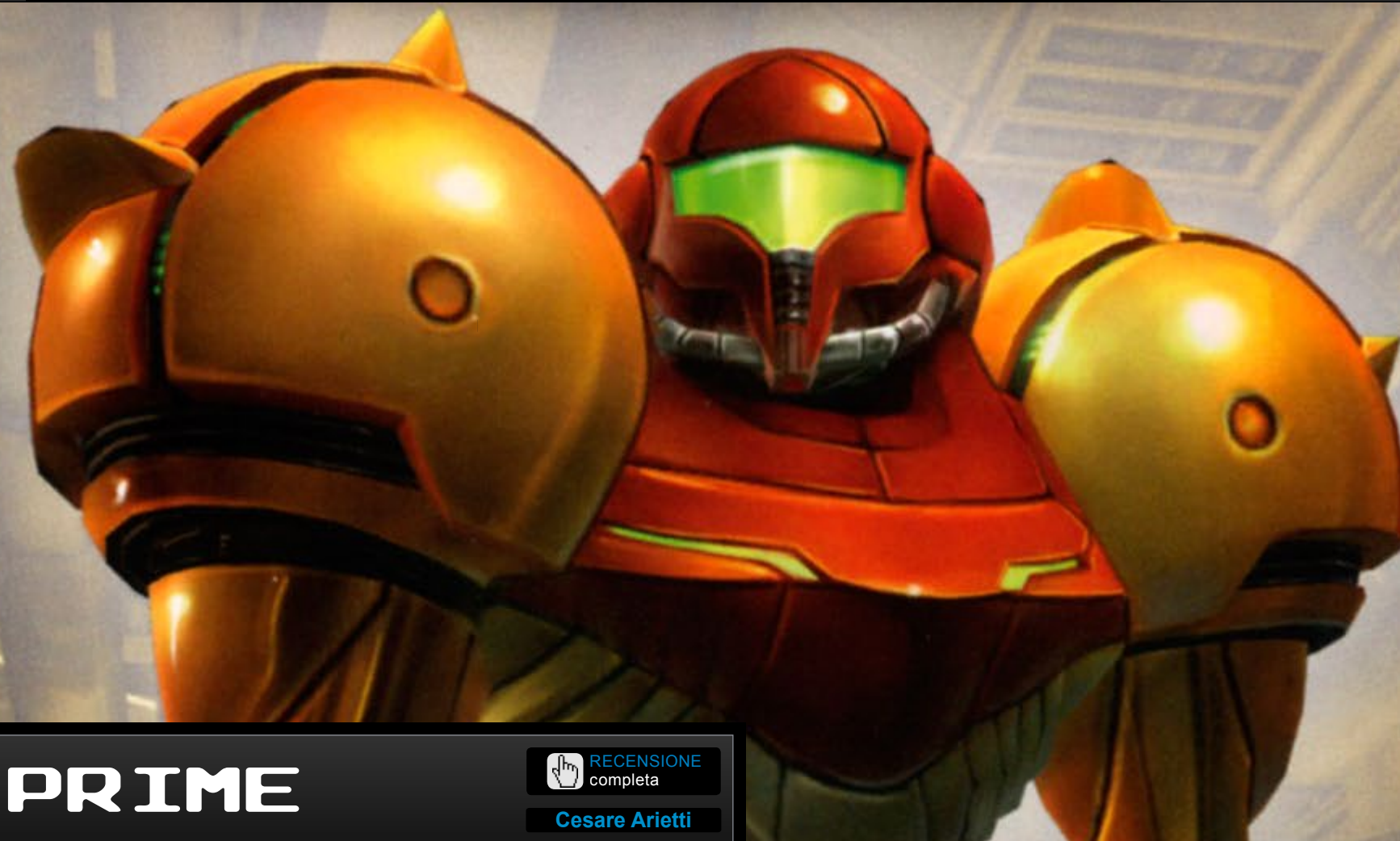
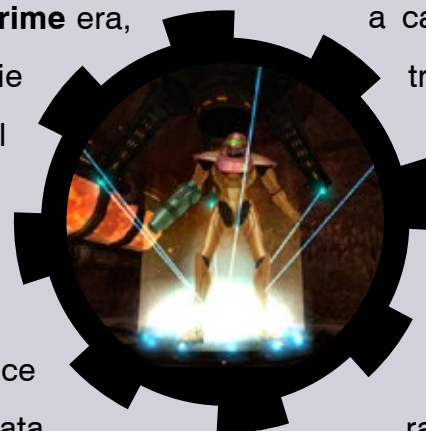
ARTICOLO completo
GDR Online

Se amate le leggende e il mistero, allora prestate attenzione a questo play-by-chat. Legend of Calgary 2.0 ci trasporta ai giorni nostri, in una città americane come tante altre. Ma nasconde un passato che si perde nella notte dei tempi: dalla nascita del mondo, le forze del bene hanno lottato contro quelle del male e l'umanità è stata coinvolta in guerre tra Licantropi, Mutaforma, Vampiri ed eredi dei nativi americani. Ciascuna di queste razze cerca di prevalere o trovare la propria salvezza e sarà proprio il giocatore a prendere parte attivaalle vicende. E' sufficiente iscriversi gratuitamente, creare il proprio personaggio e cominciare ad esplorare questo nuovo mondo tenebroso...

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

ARTICOLO completo
GameStorm.it

Wolfenstein: The New Order è un FPS appartenente alla celebre serie **MachineGames**, per conto di **Bethesda Softworks**. Il titolo incentra la propria trama sull'agente **B.J. Blazkowicz**, che risvegliatosi dopo quattordici anni in uno stato di coma, si ritroverà, nel 1960, davanti ad un mondo completamente stravolto dall'ordine nazista. Un seguito in grande stile, insomma, per il primo **FPS** della storia. E a quanto sembra il **gameplay** sarà in grado di proporre una sfida di quelle intense... Non vediamo l'ora di provarlo!

Un'opera suprema: Metroid Prime** è questo, a distanza di dodici anni dal suo rilascio ufficiale. Quando fu annunciato critica e pubblico si schierarono contro l'idea di stravolgere il concept originale, passando da un platform **2D** ad un **FPS 3D**, e soprattutto contro l'intenzione di **Nintendo** di affidare il titolo ad una **software house** esterna, gli allora sconosciuti **Retro Studios**. Chi fossero questi geni lo si è capito soltanto al completamento del gioco: perché **Metroid Prime** era, ed è, tutto quello che i fan della serie avevano imparato a conoscere dal lontano 1986: un viaggio, un'avventura e un'esplorazione cosmica senza termini di paragone. Dopo aver ricevuto un **S.O.S.**, la cacciatrice di taglie **Samus** raggiunge la fregata spaziale **Orpheon**, nave dei pirati spaziali. Ma a causa di un esperimento fuori controllo il veivolo esplode e la ragazza è costretta ad un atterraggio di fortuna su **Tallon IV**. E tutto si schiude in una perfezione mai vista prima: attraverso il proprio visore è possibile catalogare la flora, la fauna, i reperti archeologici, per un gioco in cui l'azione prosegue senza sosta. Enormi ambienti, labirinti, la possibilità di effettuare il **morphing** in sfera, attraversando decine di interminabili cunicoli. Una grafica eccezionale e una colonna sonora immensa erano solo gli ultimi aspetti di un gioco che ancora oggi viene considerato tra i migliori dieci della storia. E non è possibile considerarsi videogiocatori senza almeno averlo provato, finito, vissuto.